

Le Clan

Dans l'enfer forestier, qu'on soit nomade en errance dans les bois ou qu'on intrigue à la cour du roi, la survie fait loi. Et comme il est dur de survivre en solitaire, presque tous et toutes appartiennent à un clan.

Qu'il s'agisse d'une famille, d'amis ou d'une tribu, le clan est un appui fort, une contrainte terrible. Cette personne même qui promet de ne laisser tomber quiconque, peut-être les autres ont-elles prévu de la sacrifier à la cause commune.

La loi du clan prévaut sur la loi des villes. Elle est nécessaire et implacable, qu'elle soit la loi d'un père terrorisant ses enfants à coups de ceinturon ou la loi d'une société secrète veillant à la sécurité de ses membres. Le clan est un canevas complexe d'alliances et de dettes, de promesses et de devoirs. Les liens du clan sont aussi forts que les liens d'amour ou de vengeance. Ils sont souvent des liens d'amour et de vengeance. Des liens du sang. Des pactes de sang.

Si le clan peut se limiter à une modeste cellule, il existe des organisations ramifiées. Guildes corporatistes, factions en guerre perpétuelle, phalanges paramilitaires. La Caste des Veilleurs, société secrète vouée à la lutte contre les horlas. Les Sarcomants, inquiétants façonneurs de la chair.

Tous les clans ne sont pas ouverts aux humains. Au sein des Loges, les Confrères des Masques d'Or préparent leur suprématie. Leurs Lignées les relient à d'illustres ancêtres et définissent des lignes de conduite parallèles aux Loges. Quant aux Corax, ils se partagent entre différentes Voies qui dessinent un complexe écheveau philosophique.

Les horlas, pour certains, ont des affinités avec les humains. Ils les infiltrent, les corrompent, les séduisent ou les manipulent. Ils noyautent des sectes telles que la Mano Senestra, insinuée dans toutes les couches de la société en Al-Andaluz.

Les personnages, héros, salauds et martyrs de leur temps, sont à la fois les otages de leurs pactes anciens et les fondateurs de nouveaux clans.